LA GUERRA DI PUNTA

Digitized by Google

LA SCHERMA DI PUNTA.

Digitized by Google

T. 57. 732

ISTRUZIONE

PER

LA SCHERMA DI PUNTA

DI

GIUSEPPE RADAELLI

PROFESSORE DI SCHERMA E GINNASTICA

SCRITTA D'ORDINE DEL MINISTERO DELLA GUERRA

DAL CAPITANO

CAV. SETTIMO DEL FRATE

MILANO
LITOGRAFIA GAETANO BAROFFIO
VIA DELLA SALA, 6

1872

Digitized by Google

AVVERTENZA

Il sistema della scherma di punta che è oggetto della presente Memoria, è quello volgarmente conosciuto sotto il nome di *Scuola mezzo-italiana*, perchè partecipa della scuola italiana propriamente detta, e della scuola francese.

Questo sistema è ormai riconosciuto il più conveniente, per poter arrivare allo scopo di formare allievi dilettanti ed anche maestri in un tempo non troppo lungo, come lo richiederebbe invece la vera *Scuola classica italiana*, per la sua immensa difficoltà.

Il metodo d'insegnamento è quello dei distintissimi maestri di ginnastica e scherma signori fratelli Redaelli di Milano, applicato con lodevolissimo risultato anche presentemente nel corso speciale militare di scherma in Milano, affidato dal Ministero della Guerra per esperienza all'egregio maestro signor Giuseppe Redaelli.

Digitized by Google

Oltre la ragionata e rigorosa progressione dei diversi esercizi che stabilisce questo buon metodo d'insegnamento, ognuno potrà facilmente rilevare, come anche in forza della parte razionale su cui è basato possa questo metodo riescire tanto proficuo nell'insegnare, ed in modo particolare pregevole se adoperato per fare allievi istruttori.

Ogni movimento materiale del ferro è spiegato nel suo *perchè* fisico-meccanico; ogni azione che si riferisce al morale è studiata nell'*istinto* dell'uomo che si difende.

La presente Memoria dovrebbe servire al doppio scopo di dare al giovane maestro un promemoria della progressione e delle norme d'insegnamento, e di dare all'allievo, e particolarmente all'allievo istruttore un testo per poter studiare e ripetere anche da sè la parte tanto meccanica che razionale della lezione ricevuta, e progredire così nell'insegnamento con maggior vantaggio e facilità. A tale scopo si è divisa la Memoria in due parti.

La prima parte è destinata a dare alcune nozioni preliminari, nonchè le norme fondamentali dell'insegnamento, perchè ognuno potesse formarsi un criterio preventivo dello studio di cui si tratta e delle leggi che lo devono regolare.

La seconda parte contiene tutte le lezioni ed esercizi pratici che formano il complesso dell'insegnamento, oltre tutte quelle norme, definizioni e criteri per poterlo impartire con maggior vantaggio e facilità. L'esposizione della materia fu per quanto possibile fatta nell'ordine stesso col quale si dovrebbe impartire lo studio, ma siccome alcune volte per un certo nesso delle idee riescì

Digitized by Google

impossibile di seguitarlo, così si stabilì un apposito quadro indicante la vera progressione da seguitarsi nel corso d'insegnamento.

Per risparmiare ripetizioni, e per riescire brevi senza danno della necessaria chiarezza, si ebbe per norma di dare una volta per sempre in principio le leggi generali dell' insegnamento, quindi di dare per ogni movimento le sue leggi particolari, e in una specie di quadro sinottico la lezione materiale per ognuno di essi.

A rendere più facile, finalmente, e più conveniente l'uso pratico di questa Memoria, si pensò opportuno corredare il lavoro con diverse figure che presentassero materialmente all' occhio il movimento e la posizione spiegati colle parole, perchè così aiutata la mente a comprendere più facilmente l'idea, potessero e il maestro e l'allievo trovarvi una maggiore utilità.

—

Digitized by Google

ISTRUZIONE PER LA SCHERMA DI PUNTA

PARTE PRIMA

NOZIONI PRELIMINARI

§ 1.

Della spada.

La spada, ferro destinato a vibrare soltanto i colpi di punta al petto, si considera divisa in tre parti, e cioè: *Impugnatura, coccia* e *lama*.

Nell'*impugnatura* si distingue il *manico* ed il *bottone del codolo.*

Nella *coccia* si osserva l'*anello* che va ad unirsi al manico, nel quale anello devono entrare l'indice ed il medio, perchè la spada sia più sicura nella mano.

Nella *lama* si distingue la *punta*, il *filo retto* ed il *filo opposto al retto.* Nella posizione di guardia di IV^a^. *Filo retto* è quello rivolto verso la linea d'attacco a sinistra; l'*opposto* è quello rivolto verso la linea d'attacco a destra.

Digitized by Google

Per rapporto alla forza della *lama* la si distingue in cinque parti, che considerate dalla coccia verso la punta, sarebbero: *Doppio forte, forte, centro, debole* e *doppio debole*. Ogni parte rappresenta $^1/_5$ della lunghezza della lama. La spada qui descritta e disegnata nelle tavole sarebbe il così detto fioretto adattato per la scuola mezzo-italiana (vedi fig. N. 10).

§ 2.

Modo d'impugnare la spada.

La spada s'impugna a piena mano col manico in direzione diagonale del palmo, il pollice disteso sul lato superiore dell'impugnatura opposto all'anello, e le altre dita intorno, l'indice semiteso sotto la coccia e passante col medio nell'anello sopra spiegato.

Il bottone del codolo sorte sul grasso della mano, dove si stabilisce un punto di appoggio del ferro nel pugno (vedi fig. N. 3).

§ 3.

Della guardia.

La posizione di guardia è come vedesi nella fig. N. 3.

Corpo equilibrato sulle anche; gambe semitese e con spaccata della lunghezza di due piedi circa; tallone destro in direzione del sinistro; braccio destro semiteso in avanti; il ferro che forma linea retta coll'avambrac-

Digitized by Google

cio; la punta all'altezza circa della testa; il pugno all'altezza del mento; punta, pugno e spalla nella stessa direzione.

Se il pugno destro è rivolto col palmo in alto, dicesi *in posizione di IV*ª; se col palmo in basso *in posizione di III*ª.

Si hanno propriamente due posizioni di guardia, e cioè: *Guardia di III*ª e *guardia di IV*ª.

Si chiama guardia di IIIª quella col ferro in linea della spalla destra; si chiama guardia di IVª quella col ferro in linea della spalla sinistra.

In guardia di IVª il pugno è sempre rivolto col palmo alto; in quella di IIIª la posizione naturale sarebbe col palmo in basso, però può anche stare col palmo in alto, e allora si chiama: *Terza sopra le armi.*

§ 4.

Della linea del ferro

relativamente al corpo del tiratore e dentro i confini della linea d'attacco.

Nella scherma di punta uno dei principii fondamentali dell'istruzione è *la linea del ferro col braccio e col corpo del tiratore mantenuta dentro confini determinati.* È per noi adunque di somma importanza lo stabilire questa linea, nonchè i confini del nostro piano d'attacco.

Per linea s'intenderà adunque quella direzione che dovrà sempre avere il ferro relativamente al braccio e al corpo di chi lo muove, nonchè al petto avversario.

Per piano d'attacco s'intenderà quello spazio davanti al corpo del tiratore, dentro il quale si potrà muovere convenientemente in ogni senso il ferro sì per offendere che per parare.

Nel *perchè* di questa linea e di questo piano d'attacco noi ci formeremo intanto un criterio generale delle leggi che regoleranno l'istruzione di cui si tratta, nonchè l'azione meccanica del braccio e della mano per mantenere e muovere il ferro nella linea surripetuta coi maggiori vantaggi per l'offesa e per la difesa. Stabiliamo pertanto che la linea del ferro col corpo del tiratore dovrà essere tale per cui *punta del ferro, pugno* e *spalla* si trovino sulla stessa direzione. Se con questa linea la punta del ferro sarà in direzione del petto avversario, noi avremo allora la perfetta linea sul piano d'attacco.

Le linee di confine del piano d'attacco saranno determinate dalla larghezza del petto che dev'essere considerato come il bersaglio del colpo di punta.

Ma nella posizione di guardia il petto non si presenta assolutamente di fronte, ma con una determinata obliquità: la sua larghezza sarà quindi rappresentata dalla distanza che avranno le due linee parallele, che noi potremo immaginare tirate tangenti alla linea delle due spalle, e che nella fig. N. 3 sarebbero rappresentate dalle linee seguenti:

La retta A-B la linea d'attacco a destra; *C-D* la linea d'attacco a sinistra; e la linea *E-F* la larghezza del bersaglio e quindi del piano d'attacco. Queste linee di attacco dovranno naturalmente essere considerate in posizione orizzontale e parallele fra loro.

La spada in linea e dentro i confini delle suindicate

Digitized by Google

linee d'attacco, con leggerissimo movimento da destra a sinistra o viceversa, para colla maggior prestezza la parte attaccata dal colpo avversario, nello stesso tempo è sempre in posizione più vantaggiosa per vibrare un colpo qualunque, sia per la direzione del ferro, che per la distanza dal petto avversario. Se la spada sorte dalle linee d'attacco, non solo lascia scoperta una maggior parte del petto, e ritarda la parata, ma allontana nello stesso tempo la punta del ferro dal bersaglio, aumentando d'assai le difficoltà per la giusta direzione del colpo.

Abbiamo visto che la linea del ferro col corpo del tiratore è stabilita dal trovarsi la punta del ferro nella direzione stessa del pugno e della spalla. Ma siccome abbiamo due linee d'attacco, cioè a destra e a sinistra, così s'intende che nella linea d'attacco a destra la punta del ferro ed il pugno dovranno essere sulla direzione della spalla destra, e nella linea d'attacco a sinistra dovranno trovarsi nella direzione della spalla sinistra. Quando poi si vibra il colpo, siccome colla spaccata e collo slancio indietro del braccio sinistro, anche la spalla sinistra va portata sulla direzione della destra, così potremo stabilire che nel colpo vibrato la linea del ferro sarà sempre stabilita dal trovarsi *la punta, il pugno e le spalle sulla medesima direzione.*

Nella posizione di guardia si studierà di ottenere la maggior linea del ferro, facendo agire a proposito le diverse articolazioni ed attitudini muscolari del pugno e del braccio, col braccio disteso si aggiungerà, come vedremo, la supinazione del pugno.

Ricordiamo per norma che la punta del ferro mossa per pura articolazione del pugno, senza simultaneo con-

corso ed elasticità dell'avambraccio, svia facilmente dai confini del piano d'attacco, allarga e descrive irregolari i circoli di rotazione e aumenta l'oscillazione della punta e quindi la difficoltà per la giusta direzione del colpo. Ricordiamo ancora che più il braccio è angolato nella piegatura del gomito, e tanto più grandi ed irregolari devono riuscire i movimenti del ferro; più invece il braccio è disteso, e tanto più riesciranno stretti e regolari i movimenti della spada.

Ecco pertanto stabilite le linee ed i confini che devono regolare la scherma di punta, quali basi fondamentali dell'istruzione, e accennate in pari tempo le norme principali per la loro osservanza. Non si stanchi il maestro di studiare il *perchè* di queste leggi fondamentali, e di immedesimarne l'allievo. *Quando l'istruzione è razionale, non ha limiti di progresso,* e questo principio sia l'anima del maestro per insegnare, e dell'allievo per apprendere.

§ 5.

Della supinazione.

Quando per rotazione del pugno e dell'avambraccio da sinistra a destra, giriamo la mano in modo che il palmo di essa sia rivolto in alto, noi avremo il pugno in posizione di *supinazione.*

La supinazione del pugno non solamente ajuta a togliere le naturali angolazioni del braccio, avvantaggiando così la giusta linea del ferro, ma per la naturale conformazione della mano la punta del ferro, senza

perdere la giusta direzione, si abbassa alquanto dalla linea del pugno, e la botta arriva così dall'alto in basso come a parabola, facilitando d'assai la sua entrata nella parte indifesa del petto avversario.

Il piegamento indietro delle reni, e il movimento indietro della spalla sinistra per portarsi sulla linea della destra giovano assai per facilitare la supinazione del pugno.

Il movimento di supinazione va fatto gradatamente, e in modo di ottenere il punto massimo nell' istante che si finisce la botta colla spaccata.

§ 6.

Del tatto del ferro.

Il ferro può essere tenuto dalla mano del tiratore con maggiore o minor forza, e con maggiore o minore elasticità dei muscoli del braccio. In ragione di questa differente forza ed elasticità, quando nell'attacco i due ferri si tastano, si avrà la sensazione di una maggiore o minore resistenza dell'un ferro sull'altro. Questa sensazione si chiama in linguaggio di scherma: *Tatto del ferro.*

Ora siccome dalla gradazione di resistenza del ferro, nasce l'istinto, la facilità e la convenienza di un dato movimento o di un dato colpo piuttosto che di un altro, e siccome su questo istinto, facilità e convenienza si può studiare l'intenzione dell'avversario, così è facile il comprendere di quanta importanza potrà essere per noi lo studio ragionato di questo tatto del ferro.

Curerà quindi il maestro in tutto il corso dell'istruzione di presentare sempre il ferro con quella gradazione di resistenza che sarà conveniente pel movimento che sta per insegnare, e così l'allievo abituato a poco a poco a questa diversità di resistenza, se ne formerà un criterio ragionato, ed una materiale facilità per sentirla ed applicarla poi con utilità stragrande nelle lezioni ed esercizi d'assalto. Avvertirà il maestro che questa resistenza dovrà sentirsi unita dall'avambraccio alla punta del ferro.

§ 7.

Del giorno.

Presentare il petto più o meno coperto dal nostro ferro, si traduce con frase di scherma colle parole: *Dare maggiore o minor giorno;* come scoprire più o meno il petto avversario si traduce colla frase: *Farsi maggiore o minor giorno.*

Ora siccome quanto più è grande la parte scoperta del corpo, tanto più facile riesce la botta in quella direzione, così noi vedremo come nell'assalto si dà e si cerca questo maggior giorno, sia per invitare l'avversario ad un colpo determinato, e quindi prevenirlo nell'azione, sia per facilitare a noi stessi un colpo qualunque.

Ma anche nel corso dell'istruzione il maestro dovrà sapere far uso di questa gradazione *del giorno*, per aumentare gradatamente nell'allievo la difficoltà del colpo; dovrà quindi farne con lui parola fin da prin-

cipio onde egli possa più facilmente comprendere l'effetto nella pratica istruzione.

Farà pur vedere all'allievo come la trascuranza della linea del ferro offre all'avversario un giorno maggiore sul nostro petto, principalmente quando il ferro forma angolo all'articolazione del pugno.

§ 8.

Del colpo di spada in generale.

Il colpo offensivo della spada è uno solo, cioè: *La puntata.*

Il colpo di punta può essere vibrato tanto col pugno in IV^a che col pugno in III^a; la maggior parte dei colpi però si tirano col pugno in IV^a, perchè ne riesce più facile la direzione.

Quantunque il colpo di spada tirato da qualsiasi posizione, si riduca sempre ad una botta diritta, tuttavia per rapporto alla strada che percorre il ferro nel vibrarlo, noi distingueremo i colpi in *semplici* e *composti.*

Colpo semplice quello vibrato sulla direzione del ferro colla sola distesa del braccio senza preventivo movimento preparatorio per la sua riuscita.

Colpo composto quello in cui prima di partire colla botta, si prepara il giorno con un movimento preventivo.

Il colpo semplice chiamasi anche *di prima intenzione,* e il composto chiamasi anche *di seconda* e *terza intenzione* quando è preceduto da una o due finte.

Digitized by Google

Il colpo composto si distingue in colpo di:

A) Cavazione;
B) Di sforzo;
C) Di falso picco;
D) Di copertina;
E) Di deviamento;
F) Di legamento;
G) Di coupé.

Il colpo si distingue ancora in colpo *volante* e *sul filo*. *Volante* se portato senz' appoggio sul ferro dell'avversario. *Sul filo* se portato con appoggio gradato e continuato sul ferro avversario. Per rapporto alla sua direzione il colpo può anche classificarsi come segue:

Colpo alto, se sopra il braccio;
» *basso*, se sotto il braccio;
» *di dentro*, se sulla linea d'attacco a sinistra;
» *di fuori*, se sulla linea d'attacco a destra.

Ogni posizione di guardia o di parata ha il suo colpo naturale semplice, cioè la botta diritta ogni volta che gli si presenta il giorno.

§ 9.

Delle parate in generale.

Nella scherma di punta si distinguono propriamente cinque posizioni di parate, e cioè: di I^a, di II^a, III^a, IV^a, V^a (o *semicerchio*). Quando la parata di II^a è fatta col pugno in IV^a, si chiama di VIII^a. Quando la parata in III^a è fatta col pugno in IV^a, si chiama *Terza sopra le armi.*

Digitized by Google

Si avverte che nel corso dell'istruzione sia per maggior brevità, chè per un certo ordine, si chiamerà *Parata di V*ª la parata usualmente detta di *semicerchio* e si chiamerà *Parata di VI*ª quella usualmente chiamata di VIIIª.

Le parate si distinguono in *semplici* e *composte,* a seconda che il ferro si porta sulla linea di difesa mediante un movimento semplice o composto, percorrendo cioè la strada più breve, oppure una strada viziosa.

Tutte le parate semplici possono essere fatte composte.

Le parate composte prendono il nome di *controparate* e cioè premettono al nome della parata semplice la parola *contro*, e quindi avremo le parate composte di *contro di I*ª, *contro di II*ª, *contro di III*ª, *contro di IV*ª, *contro di V*ª o di *semicerchio.*

Le parate di IIª e di IIIª col pugno in IVª possono pure essere fatte di *contro.*

Ogni botta avrà sempre due parate, la semplice e la composta. La diversità della parata cambia però la linea del ferro. Si farà quindi uso dell'una o dell'altra, a seconda della linea in cui si vorrà restare dopo la parata stessa.

Esempio: — Il maestro dall'attacco in IIIª tira una botta di cavazione all'allievo in IVª. L'allievo può parare o colla terza semplice, o allora trasporta il suo ferro nella linea d'attacco a destra, oppure para col contro di IVª, e resta sulla linea d'attacco in cui già si trovava.

Si ritenga per norma che la parata semplice è la più pronta e che la parata composta è sempre subordinata alla velocità della botta.

Siccome poi a seconda delle parate si prepara anche

Digitized by Google

il giorno per la risposta piuttosto di dentro che di fuori, così sull'uso delle parate in generale, si potrà anche dire che si farà uso della parata semplice o composta a seconda del giorno che si crederà più conveniente di prepararsi.

Dal sotto indicato quadro si può rilevare a colpo d'occhio la relazione tra le diverse parate semplici colle composte corrispondenti.

Parate semplici.		*Corrispondenti composte.*	
IV^{a}	corrisponde a	—	Contro di III^{a}.
III^{a}	»	—	» IV^{a}.
II^{a}	»	—	» V^{a} e I^{a}.
V^{a}	»	—	» II^{a}.
I^{a}	»	—	» III^{a} e II^{a}.

§ 10.

Della marcia di scherma.

Siccome nell'assalto è necessario che il tiratore acquisti terreno avanti e indietro, era necessario stabilire come egli si doveva muovere per mantenersi sempre forte ed equilibrato. Questo modo particolare di muoversi sul terreno si chiama adunque in linguaggio di scherma *marcia* avanti o indietro.

Nelle marcia indietro oltre il passo semplice, si fa uso del passo doppio e del salto indietro ogni volta

occorra acquistar terreno indietro colla maggior prontezza.

Alla fine d'ogni marcia si aggiunge una o due battute del piede che resta avanti per agevolare il tiratore a rimettersi sul giusto equilibrio portando il piede o più avanti o più indietro, o più a destra o più a sinistra, a seconda del bisogno.

Tali battute si chiamano in linguaggio di scherma: *Appelli.*

Digitized by Google

PARTE SECONDA

NOZIONI PARTICOLARI

---

§ 11.

Delle parate semplici.

Come s'è già visto nella parte generale, le parate sono propriamente cinque, e cioè:

Prima *Quarta* *Quinta* (o *semicerchio*)	Per i colpi sulla linea d' attacco a sinistra.
Seconda *Terza*	Per i colpi sulla linea d' attacco a destra.

Nel dettaglio dell' istruzione però la terza e la quarta si distinguono in *alta* e *bassa* a seconda appunto dell' altezza dove vanno per la parata.

Da ogni posizione di parata si può passare ad un'altra; nei principii però si faranno fare i passaggi più facili come sono stabiliti nel quadro d' esercizio. Ben s' intende che il maestro eserciterà in seguito l' allievo

Digitized by Google

ai passaggi dalle diverse parate, coll'osservanza delle norme già apprese. Dopo imparate da piè fermo, le si faranno eseguire marciando.

In tutte le parate il perno principale del movimento è il gomito. Si procurerà di muovere il ferro dentro i confini del piano d'attacco, di mantenere la punta del ferro in direzione del pugno, di percorrere la strada più breve e col minor spostamento possibile di tutto il braccio.

§ 12.

Delle marcie in particolare.

La marcia avanti si eseguisce col comando: *Un passo avanti.*

La marcia indietro si eseguisce col comando: *Un passo indietro.*

Le parole *un passo* servono di comando di avvertimento, *avanti* o *indietro* di esecuzione.

Il passo avanti o indietro consta di un solo movimento; per il passo avanti si porta avanti il piede destro, mentre che il sinistro lo seguita conservando sempre la stessa posizione e distanza dal destro.

Per il passo indietro si porta indietro il piede sinistro, ed il destro lo seguita colle norme anzidette.

Tanto nell'un passo che nell'altro si deve acquistare terreno o avanti o indietro per due piedi.

Quando occorra di portarsi indietro per uno spazio maggiore, e con maggior prestezza, allora si fa uso del *passo doppio indietro* o del *salto indietro.*

Per l'esecuzione del passo doppio il comando è: *Passo doppio-indietro*. La prima parte è comando di avvertimento, la seconda di esecuzione.

Per il salto indietro il comando è: *Un salto-indietro*.

Per eseguire il passo doppio indietro dalla posizione di guardia, il piede destro si porta due piedi dietro il sinistro, e il sinistro altri due dietro il destro per trovarsi nella primitiva posizione di guardia.

Dopo ogni marcia l'allievo batte uno o due appelli.

Il salto indietro altro non è che il passo doppio eseguito in un tempo solo, acquistando però per la spinta del salto sei piedi di terreno indietro a vece di quattro.

Sarà cura del maestro di insegnare il modo di portare il corpo più equilibrato e leggiero per scomporre il meno possibile il corpo dalla posizione di guardia.

Si eserciterà quindi l'allievo alle diverse parate marciando, col comando a mo' d'esempio di:

*Passo avanti e IV*ª, o *III*ª, o *II*ª, ecc., oppure:
*Passo avanti e III*ª, o *IV*ª, o *II*ª, o *I*ª, ecc.
*Passo indietro e IV*ª o *III*ª, ecc., oppure:
Passo doppio-indietro, oppure *salto-indietro.*

Denominazione del movimento da eseguirsi	Posizione dell'Allievo e del Maestro avanti l'esecuzione	Comando	MODO
Posizione di Invito	Maestro P.e A volontà Allievo Di attenti	Invito	Con un quarto di giro a si in linea perpendicolare al siui circolare d'alto in basso si sten palmo in alto ed all'altezza del spondente (fig. N. 1).
Posizione di Guardia in IV^a	M.° P.e A volontà A.° D'invito	In-guardia	Dalla posizione d'invito con corpo, si porta la mano de fu prescritto, e quasi fingendo sta; la mano sinistra accom rezione della destra, lascia l'indiee iu modo ehe le due un semicircolo attorno alla te davanti il corpo e sulla linea palmo in alto all'altezza del pugno e punta in direzione del dosi sulle gambe, si spacca por tallone destro in direzione del dezza. Il braccio sinistro resta aperta, palmo rivolto in basso. brata, o collo sguardo rivolto
Posizione di Guardia in III^a	M.° P.e A volontà A.° D'invito	Idem	Come sopra, colla differenza Punta del ferro e pugno in di Tanto col pugno in 3^a che son sempre le stesse (fig. N. 3,
Parata di II^a	M.° P.e A volontà A.° Guardia in IV^a	Parata di II^a	Per movimento di pugno e nistra, si abbassa il ferro dia destro. Il pugno all'altezza eir tezza e in direzione del ginoc della mano verso terra, e in linea retta (fig. N. 4).
Parata di I^a	M.° P.e A volontà A.° Parata di II^a	Parata di I^a	Colla stessa inclinazione ver sinistro, l'avambraccio all'al direzione della spalla sinistra, ferro all'altezza circa e in di braccio (fig. N. 6).
Parata di V^a (o di Semicerchio)	M.° P.e A volontà A.° III^a sopra le armi	Parata di V^a	Stendendo alquanto il braccio la punta fino all'altezza circa cerchio d'alto in basso e da tacco a sinistra. Si facilita il dello reni. La posizione sarebbe
Parata di VI^a (detta 8^a) (cioè di II^a col pugno in IV^a)	M.° P.e A volontà A.° In V^a	Parata di VI^a (8^a)	Dalla parata di V^a e senza col ferro sulla liuea d'attacco (detta 8^a).

Digitized by Google

RDIA E PARATE.

PER L'ESECUZIONE	Osservazioni
nistra si mette in posizione di fianco col piede destro stro, i due talloni vicini. Da qui con un movimento de il braccio destro in avanti, colla mano aperta, la spalla a guisa d'invito come nella figura corri-	
movimento circolare, d'alto in basso e davanti al stra all'elsa della spada che impugnandola come di estrarla dal fodero la solleva fin sopra la te- pagnando il movimento s'alza indietro nella di- scorrere il ferro sino al bottone tra il pollice e braccia così arcuate e congiunte col ferro formino sta (fig. N. 2). Da qui la mano destra porta la spada d'attacco a sinistra, braccio semiteso, il pugno col mento, la punta del ferro all'altezza della testa, e la spalla sinistra, gomito rientranto. Quindi piegan- tando il piede destro due piedi avanti al sinistro, sinistro, corpo d'appiombo sulle anche, senza rigi- piegato in alto, inclinato a sinistra, colla mano La guardia dovrà essere naturale, comoda, equili- in direziono della punta del ferro (fig. N. 3).	Per le prime volte s'insegnerà il movi- mento diviso in quattro, cioè: 1.° Impugnare la spada. 2.° Sollevarla. 3.° Portarla sulla linea di guardia. 4.° Spàccata di guardia. Gradatamente si riuniranno i movimenti e si eseguirà in un tempo o movimento solo. La posizione in guardia di IV^{a} equi- vale alla posizione della parata di IV^{a}, perchè la linea del ferro e del braccio deve essere la stessa. Solo nel momento della parata si stende un po' più il braccio e si gira alquanto il pugno verso la parte della parata.
che il ferro si porta sulla linea d'attacco a destra. rezione della spalla destra. col pugno in 4^{a} la posizione del ferro e la linea col braccio in III^{a}).	La posizione di guardia di III^{a} equivale alla posizione di parata di III^{a}, colle os- servazioni sopra accennate per la parata di IV^{a}.
d'avambraccio, girando il pugno da destra a si- gonalmento verso terra e nella direziono del fianco ca della mammella destra, punta del ferro all'al- chio destro, gomito all'altezza della spalla, palmo modo tale che punta, pugno e gomito formino una	Regola generale per tutte le parate sarà quella di portare il ferro sulla linea della parata, mantenendolo sempre fermo e in linea del pugno, altrimenti la punta o re- sta indietro o passa, angolando il pugno, la linea di difesa.
so terra si porta il ferro nella direzione del fianco tezza della fronte, pugno all'altezza della testa e in e avanti di questa un palmo circa. La punta del rezione del ginocchio sinistro, lo sguardo sotto il	
e aumentando la supinazione del pugno si abbassa del fianco; in pari tempo con movimento di semi- destra a sinistra si porta la spada sulla linea d'at- movimento accompagnandolo col piegamento indietro come nella figura N. 5.	Quando l'allievo avrà imparato le di- verse parate da piè fermo, le si faranno eseguire marciando.
cambiare la posizione del braccio, lo si trasporta a destra, e si ha la posizione di parata di VI^{a}	

Digitized by Google

§ 13.

Del colpo o botta diritta.

Per botta diritta in linguaggio di scherma di punta, s'intende il colpo vibrato sulla direzione del ferro senza prima cambiarlo di posizione relativamente al ferro avversario.

Da ogni posizione di guardia, di parata o d'attacco, sarà quindi possibile la botta diritta ogni volta che la punta del nostro ferro già in direzione della parte scoperta del petto dell'avversario, potrà toccare la botta senza incontrare il ferro dell'avversario.

Ma nella parte generale del colpo di spada abbiamo già visto che ogni colpo, sia poi semplice o composto, si riduce sempre ad una botta diritta.

Da qui l'importanza di questa parte d'istruzione, le di cui norme serviranno sempre come base per l'esecuzione di ogni altro colpo.

Il maestro ricordando adunque tutte le regole stabilite per la linea del ferro, insegnerà a partire per la botta diritta da ogni posizione di guardia o d'attacco. Ma per meglio riuscire nella esecuzione, siccome ogni colpo si può dividere in due movimenti distinti, il primo di stendere il braccio portando il ferro in linea, ed il secondo di spaccarsi; così in tutti i colpi insegnerà a parte la distesa del braccio, e quindi il colpo con spaccata, come vedesi nel seguente quadro pel pratico insegnamento.

Sarà adunque in questi principii di istruzione che il

maestro dovrà esigere gradatamente la più rigorosa esecuzione, dove insegnerà al suo allievo l'effetto della supinazione, e dell'azione delle dita sulla direzione della punta, dove gli farà rilevare i difetti in cui ordinariamente si cade, o per avere il ferro abbandonato, o troppo duro, od angolato nel pugno; dove gli insegnerà ad accompagnare coll'occhio la punta del suo ferro fin sul posto della botta, e ad assicurarsi del ferro avversario colla giusta linea del nostro, e infine la strada che deve percorrere il ferro in ogni botta ed il modo di facilitarla.

§ 14.

Della spaccata.

La spaccata è quel movimento di slancio innanzi del corpo del tiratore, col quale egli porta innanzi il ferro per toccare la botta più da lontano.

È naturale che questo movimento di slancio non dovrà farsi se non allora che la punta del ferro trovasi già nella direzione del colpo. Uno dei difetti invece in cui cade l'allievo è quello di far precedere la spaccata alla direzione del ferro.

Un momento di riflessione ci persuaderà della gravezza di questo errore.

La *spaccata* è come lo *scatto* dell'arma a fuoco che fa partire il projettile. Per poter colpire non si scatta l'arma se non è prima diretta al bersaglio.

Ora noi sappiamo che il ferro prima di portarsi nella direzione della botta, prima cioè che la punta sia nella

direzione del posto scoperto del petto dell'avversario, è necessario che percorra una strada determinata, e in tutto il tempo che farà questa strada, non si troverà naturalmente sulla giusta direzione del suo bersaglio; ora se noi sorprendiamo colla spaccata il nostro ferro in un punto qualunque della sua strada non ancora compita, non è egli vero che sarebbe come scattare l'arma prima che questa si trovi sulla giusta direzione del bersaglio, e che quindi il colpo dovrebbe fallire? Questo semplice ragionamento valga all'allievo per lo studio in generale della spaccata in relazione al colpo. E tante e tante volte che non si sa darsi ragione come una botta abbia fallito, pensiamo pure che la causa è nella spaccata fuori di tempo.

La spaccata deve essere naturale ed elastica; se si irrigidisce la muscolatura si aumenta la difficoltà della linea del ferro, della ritirata, del giusto tatto del ferro, e dell'equilibrio del corpo.

Se la spaccata è fatta in tempo, la botta deve arrivare un istante prima che il piede tocchi il terreno.

ALLUNGARE IL BRACCIO I

Denominazione del movimento da eseguirsi	Posizione dell'Allievo e del Maestro avanti l'esecuzione	Comando
Allungare il braccio dalla IVª e dalla IIIª	Maestro / Allievo — Posiz.e { di IIIª o IVª / di IVª o IIIª	Allungare il braccio
Botta diritta dalla IVª e dalla IIIª con spaccata	M.o / A.o — P.e { di IIIª o IVª / di IVª o IIIª	Botta diritta
Botta diritta dalla IIª od VIIIª	M.o / A.o — P.e { di Vª o semicerchio / di IIª	Idem
Botta diritta dalla Vª (o Semicerchio)	M.o / A.o — P.e { di VIª / di Vª	Idem
Botta diritta dalla Iª	M.o / A.o — P.e { di IIIª / di Iª	Idem

Digitized by Google

IOTTA DIRITTA CON SPACCATA.

MODO PER L'ESECUZIONE	OSSERVAZIONI
Aumentando gradatamente la supinazione del pugno, si stende il braccio destro ortando la punta del ferro in direzione del petto del Maestro, s'inclina nello tesso tempo il corpo innanzi stendendo la gamba sinistra e piegando la destra, il raccio sinistro si distende puro, e si abbassa fin quasi sulla linea della spalla, olla stretta infine delle ultime due dita sull'estremità inferiore dell'impugnatura principalmente del mignolo si facilita la direzione del colpo fermandone l'oscillazione. Si farà allungare il braccio dalla guardia di IV^{a} e dalla guardia di III^{a} colle stesse norme. — Si ricorderà sempre sll'Allievo che la supinazioue del pugno è fa-cilitata dal simultaneo piegamento indietro delle reni (fig. N. 7).	Si ricordi la linea del ferro relativamente al corpo in ogni colpo.

È l'identico movimento di allungare il braccio, che si unisce alla spaccata e con uguali norme per l'esecuzione. Si ricordi che la spaccata non preceda la distesa del raccio; essa dev'essere istantanea colla vibrazione del colpo, e precisamente il colpo lev'essere toccato un istante prima che il piede destro venga a terra. Non diminuire a supinazione per causa della spaccata, non abbassare il pugno, nè abbandonare il erro dopo la botta; non appoggiare troppo il ferro sul ferro del Maestro. Lo guardo sia sempre dalla parte opposta della linea del ferro, e diretto al posto che i vuol toccare. Si farà eseguire la botta diritta prima dalla IV^{a}, poi dalla III^{a}, oli alternando. — Ricordi il Maestro che la botta diritta è la base fondamentale ell'insegnamento. Ricordi quanto si è detto relativamente al giorno, aumentare ioè a poco a poco la difficoltà della botta restringendo il giorno (fig. N. 15).

Stendendo il braccio dalla posizione in cui si trova, si porta il ferro nella direione del colpo sotto il braccio del Maestro, accompagnando il movimento coll'aanzata del corpo: appena in linea, si spacca colle norme surripetute. Il pugno esta in III^{a}, cioè palmo in basso. Nel portare il ferro sulla direzione del colpo, si vvertirà di tenere la punta quattro dita più bassa del voro posto di toccare, perhè colla spaccata la punta tende ad alzarsi naturalmente, per la maggior pres-ione del pollice nella distesa del braccio. — Avverta bene il Maestro questa maggior pressione del pollice che è sempre la causa della maggiore oscillazione della unta del ferro.

Le stesse norme della botta diritta dalla posizione di IV^{a} servono per la botta alla posizione di semicerchio, colla differenza che invece che dalla IV^{a}, la punta portava in direzione del colpo con movimento dall'alto in basso, qui invece la porterà dal basso in alto e in direzione più bassa. — Ordinariamente l'Allievo rigidisce la spalla destra, o non accompagnando il movimonto con abbastanza elasticità delle reni, la supinazione del pugno diffetta, la spalla sinistra non è portata alla direzione della destra, e tutto a scapito della direziono del colpo e della parata del corpo.

Le norme per la botta dalla II^{a} servono per la botta dalla I^{a} coll'avvertenza di imre di più la direzione del ferro per la posizione più difficile in cui si trova il raccio per dirigere la botta, dovendo il ferro percorrere una strada maggiore per ortarsi nella direzione del colpo.

Digitized by Google

§ 15.

Dei legamenti.

Si è visto parlando delle parate in generale, che il tiratore avendo a sua disposizione per ogni colpo, o una parata semplice, o una composta, poteva portarsi colla parata stessa in quella linea di difesa di destra o di sinistra che più gli sarebbe stato conveniente.

Ma anche con questa doppia parata non poteva però il tiratore durante l'azione girare anche la punta del ferro dall'alto in basso o viceversa, e così fruire della scelta d'un maggior numero di posizioni.

Il movimento di cui si tratta in questo paragrafo è appunto quello stabilito per dare al tiratore anche questo vantaggio, e che noi crediamo di poter definire così:

« Quando col doppio forte del nostro ferro abbiamo
» incrociato il ferro avversario verso il centro, e con
» istantaneo movimento circolare del braccio, ci traspor-
» tiamo da una posizione ad un'altra, o d'alto in basso
» o viceversa, in modo che nella nuova posizione resti
» a noi il giorno per una botta qualunque, noi avremo
» eseguito un *legamento del ferro.* »

Il legamento si fa adunque per cambiare la posizione dei due ferri dall'alto in basso e viceversa, e contemporaneamente da una linea all'altra.

Siccome poi i passaggi per legamento da una posizione ad un'altra sono determinati, così il seguente quadro ci presenterà a colpo d'occhio la relazione per legamento dall'una posizione all'altra.

Digitized by Google

PASSAGGI PER LEGAMENTO.

Dalla posizione di parata in				
Dalla posizione di parata in	IVª	—	Legamento in	IIª e VIª
»	» VIª e IIª	—	»	IVª
»	» IIIª	—	»	Vª e Iª
»	» Vª e Iª	—	»	IIIª

Ma se noi osserviamo per poco tutti i passaggi che si ponno fare sia per mezzo delle diverse paràte, che per mezzo dei legamenti combinati con queste, noi vedremo che il tiratore potrà passare da una qualunque a tutte le diverse posizioni di guardia o di parata anche durante la stessa azione.

Per es.:

Dalla IVª con una parata di contro si resta in	IVª
» » semplice si passa in	IIIª
e da questa con un legamento si passa in	Vª e Iª
Dalla IVª con un legamento si passa in	IIª e VIª

Ecco adunque passati dalla IVª a qualunque posizione di parata; e quanto si è detto della IVª vale per tutte le altre posizioni.

Si eserciterà quindi l'allievo ai diversi passaggi di posizione per mezzo del legamento.

§ 16.

Della parata composta.

Le parate composte o di contro altro non sono che movimenti circolari del ferro da sinistra a destra, o da destra a sinistra mediante i quali si cerca d'incontrare il ferro avversario in qualunque linea d'attacco.

Le parate circolari o di contro si adoperano quando si vuol rimanere col ferro nella stessa linea, o sulle ripetute cavazioni dell'avversario.

Queste parate vanno eseguite con movimento unisono di pugno e di avambraccio.

In questo modo i movimenti circolari riescono più stretti e più regolari, più facile la fermata del ferro, e più sicura per conseguenza la direzione della botta di risposta.

Per l'istruzione pratica il maestro eserciterà l'allievo a questa parata circolare.

Digitized by Google

DEI LEGAMENTI E DEL

Denominazione del movimento da eseguirsi	Posizione dell'Allievo e del Maestro avanti l'esecuzione		Comando
Legamento dalla IVª in IIª o in VIª e viceversa	Maestro	Dall'attacco in IVª botta diritta	Legamento in IIª o VIª
	Allievo	Dalla IIIª parata di IVª e legamento	
Legamento dalla IIIª in Vª e viceversa	M.º	Dall'attacco in IIIª botta diritta	Legamento in Vª o Iª
	A.º	Dalla IVª parata di IIIª col pugno in IVª o in IIIª e legamento	
Contro di IVª	M.º	Dall'attacco in IIIª cavazione	Contro di IVª
	A.º	Dalla IVª eseguisce la parata di contro	
Contro di IIIª	M.º	Dall'attacco in IVª cavazione	Contro di IIIª
	A.º	Dalla IIIª eseguisce la parata di contro	
Contro di IIª	M.º	Dall'attacco in Vª cavazione sopra	Contro di IIª
	A.º	Dalla IIª eseguisce la parata di contro	
Contro di Vª	M.º	Dall'attacco in IIª cavazione sopra	Contro di Vª
	A.º	In Vª eseguisce la parata di contro	
Contro di Iª	M.º	Dall'attacco in IIIª cavazione sopra	Contro di Iª
	A.º	In Iª eseguisce la parata di contro	

Digitized by Google

LE PARATE COMPOSTE

MODO PER L'ESECUZIONE	Osservazioni
Il movimento del ferro pel legamento è simile al movimento pel passaggio da una parata all'altra. La strada adunque si conosce e non si cambia nè pel braccio, nè pel ferro. Ora pel legamento si comincia col portare il forte del nostro ferro sul centro dell'avversario; da qui mantenendo fermo il contatto dei due ferri per la resistenza dell'avversario, con istantaneo movimento circolare del braccio da sinistra a destra e d'alto in basso, si passerà dalla IVª in IIª stendendo alquanto il braccio nel terminare la mossa. — Colle stesse norme si lega il ferro dalla IVª in VIª, mantenendo il pugno supinato (fig. N. 10). Pel legamento dalla IIª in IVª e dalla VIª in IVª, si osserveranno le stesse norme percorrendo col braccio e col ferro la strada opposta. Dalla posizione adunque che avrà l'Allievo dopo eseguito il legamento dalla IVª in IIª e VIª, il Maestro farà legare in IVª, col comando: Legamento in IVª.	
Le norme suaccennate valgono anche pel legamento di cui si tratta; dalla parata di IIIª farà quindi l'Allievo descrivere al ferro un movimento di rotazione da destra a sinistra, e passerà in posizione di parata di Vª. Se vorrà legare in Iª, girerà ed alzerà il pugno in posizione di Iª, colle regole per questa parata. Dalla Vª o dalla Iª pel legamento in IIIª, colle stesse norme o strada opposta (fig. N. 9).	
PARATE COMPOSTE DI CONTRO.	
Per rotazione di pugno e d'avambraccio, si fa descrivere alla punta del ferro un circolo da sinistra a destra e sotto il braccio avversario, e si va così ad incontrare il suo ferro nella primitiva nostra linea d'attacco.	Allorquando il Maestro vorrà far ripetere di seguito le parate di contro qualunque esse sieno, caverà il ferro in tempo sulla parata, continuando il movimento finchè lo crederà conveniente.
Per rotazione di pugno e d'avambraccio si fa descrivere alla punta del ferro un circolo da destra a sinistra e sotto il braccio avversario, e si va così ad incontrare il suo ferro nella primitiva nostra linea d'attacco.	
Si fa descrivere alla punta del ferro un movimento di rotazione da sinistra a destra e sopra il braccio avversario, e si va così ad incontrare il suo ferro nella primitiva nostra linea d'attacco.	Il movimento del braccio e del ferro in tutte le parate di contro è consimile a quello sopra spiegato dei legamenti.
Si fa descrivere alla punta del ferro un movimento di rotazione da destra a sinistra e sopra il braccio avversario, e si va così ad incontrare il suo ferro sulla linea che già si aveva.	
Si passa il ferro sopra il braccio dell'avversario con movimento di rotazione da destra a sinistra, e si ritorna incontrando il ferro avversario alla primitiva posizione.	

§ 17.

Della cavazione.

Per cavazione s'intende il movimento che fa il ferro per passare dall'una parte all'altra del ferro avversario.

A seconda poi della forma del movimento la cavazione si distingue in *cavazione circolare* e *cavazione angolata*.

Nella pratica dell'istruzione però si dà propriamente il nome di *cavazione* al colpo vibrato mediante movimento circolare, tanto a destra che a sinistra, della punta attorno al braccio o al ferro dell'avversario.

La cavazione angolata prendè invece il nome di *coupé*.

La cavazione circolare è detta *semplice* o *controcavazione,* o *doppia cavazione,* o (*uno, due, tre*) secondo che descrive uno o più circoli attorno al braccio o al ferro dell'avversario.

La cavazione va sempre fatta avanzando e distendendo gradatamente il braccio, con movimento della punta a forma di spira, aumentando la supinazione.

La cavazione prende il nome di *interna* od *esterna,* secondo che si porta la punta del ferro nella parte interna o nella esterna dell'avversario ed anche *di sotto* o *di sopra* secondo che è tirato o sotto o sopra il braccio avversario.

Siccome abbiamo detto che anche le botte di cavazione si riducono in fine a botte dirette, così per la esatta loro esecuzione si ricorderanno le norme generali per la direzione del colpo.

Digitized by Google

§ 18.

Della finta.

Il movimento combinato simultaneo del ferro e del corpo del tiratore fatto in modo per cui l'avversario lo possa credere l'azione reale d'una botta mentre non lo è, si chiama *finta*.

Quando la finta è eseguita con tutta l'apparenza della realtà d'un colpo vero, l'avversario corre naturalmente alla parata, e lascia a noi scoperta la parte opposta del corpo che è appunto fatta mira al nostro colpo.

Scopo della finta è adunque quello di prepararsi un giorno maggiore sul petto avversario per facilitare la riuscita della botta.

Più la finta si avvicina alla realtà maggiore sarà il suo effetto, e più sicuro per conseguenza lo scopo. Ma oltre l'azione naturale del ferro e del corpo, varrà molto per l'effetto della finta l'aver preparato preventivamente lo spirito dell' avversario a credere alla botta che si finge.

Le finte sono *semplici* o *doppie*, secondo che si finge uno o due colpi prima del colpo vero.

La finta non vale se l'avversario non va alla parata; l' azione quindi preventivamente combinata ed appoggiata sulla finta, non potrà essere eseguita se questa non produsse il suo effetto; sarà quindi di somma importanza l' abituare l' allievo a rilevare l' effetto delle finte prima di continuare l' azione. È appunto nella finta che l'occhio si fa pronto a scorgere le mosse del

ferro avversario, e a padroneggiare il proprio: se ad una finta mal fatta od aspettata, l'avversario a vece di parare fa un arresto, cosa succederebbe se avessimo continuata l'azione indipendentemente dall'effetto della nostra finta?

Ricordi l'allievo che il nostro ferro nella finta ben fatta ed energica, ha una forza d'attrazione sul ferro avversario; l'energia nella finta assicura la parata di istinto, e la parata d'istinto assicura la riuscita dell'azione premeditata.

Ricordi ancora che come ogni colpo ha il suo tempo regolare per l'esecuzione, così anche le parate lo hanno, e bisogna quindi saperlo misurare per conoscere il tempo di levare il ferro dalla parata per vibrare la botta.

Per la progressione nell'insegnamento si comincierà dalla finta semplice di tutte le botte diritte, seguita da una botta di cavazione. Indi finta semplice di tutte le botte di cavazione seguita da botta di cavazione; quindi doppia finta, la prima di botta diritta, e l'altra di cavazione, seguita da botta di cavazione. In seguito due finte di cavazione e botta di cavazione; e colle stesse norme infine tutti gli esercizi per le botte di seconda e terza intenzione.

Digitized by Google

DELLE CAVAZION

Denominazione del movimento da eseguirsi	Posizione del Maestro e dell'Allievo prima del movimento		Comando
Cavazione di fuori	Maestro	Attacco in IVª	Cavazione
	Allievo	Attacco in IIIª	
Cavazione di dentro	M.°	Attacco in IIIª	Idem
	A.°	Attacco in IVª	
Cavazione di sopra	M.°	Attacco di IIª	Idem
	A.°	Attacco di IIª	
Cavazione di sotto	M.°	Attacco in IVª	Idem
	A.°	Attacco in IIIª e pugno in IVª	

Digitized by Google

MODO PER L'ESECUZIONE

L'Allievo stende alquanto il braccio e abbassa la punta del ferro; quindi con movimento di rotaziono da destra a sinistra passa col ferro sotto al ferro o braccio avversario, per riportarlo nuovamente sopra e dalla parto opposta colla punta in direzione del posto scoperto per la botta. Durante il movimento aumenta gradatamente la supinazione del pugno e finalmente si spacca.
Si ricordi che il movimento di rotazione del ferro deve essere fatto avanzando, e come spira attorno al braccio o ferro avversario (fig. N. 11).

Il movimento si eseguisce colle norme sopra stabilite, colla differenza cho la rotazione del ferro è da sinistra a destra, e la botta interna (fig. N. 12).

L'Allievo distendendo gradatamente il braccio, e supinando il pugno, porta a forma di semicerchio dal basso in alto il ferro sopra il braccio avversario colla punta in direzione del posto scoperto per la botta di sopra. Il movimento è eseguito per rotazione unissona da sinistra a destra del pugno e dell'avambraccio. Quando la punta è in direzione del posto scoperto per la botta, si spacca. Il movimento è consimile a quello della cavazione di fuori.

Con movimento di rotazione simultanea da destra a sinistra del pugno o dell'avambraccio, si abbassa il ferro, o si porta la punta sotto il braccio avversario in direzione del posto scoperto per la botta. Per la spaccata come sopra. Movimento consimile alla cavazione di dentro.

DELLA FINTA

Gli esercizi per le botte diritte e per le cavazioni, ponno servire come esercizi anche per le finte, facendo in ogni esercizio precedere alla cavazione o alla botta diretta, la finta o di botta diritta o di cavazione.
Gli esercizi per la finta semplice ponno servire anche per le doppie finte, facendo precedere alla botta vera due finte colle norme in proposito spiegate nel paragrafo relative alla finta.

Digitized by Google

§ 19.

Dello sforzo.

Allorquando col forte del nostro ferro vibriamo un colpo sul ferro avversario collo scopo o di deviarlo dalla linea d'attacco, o di disarmare, noi allora avremo eseguito un movimento di *sforzo*.

Da ogni posizione di attacco e di parata, dati gli estremi necessari, si può eseguire lo sforzo, il quale prende appunto il nome dalla posizione del ferro di chi l'eseguisce.

Ogni sforzo può quindi esser fatto o dalla guardia, o dalla parata, o di parata, o di *cambiamento* dalla parata sulla resistenza del ferro avversario.

Nello sforzo il ferro va sempre mosso per avambraccio e assecondato da movimento elastico del corpo per poterlo fermare con maggior facilità.

Quand'è che si potrà fare lo sforzo?

Si potrà fare lo sforzo allorquando il ferro avversario si troverà in linea con una certa resistenza sia per una finta, sia per una posizione d'attacco, oppure quando per un colpo tirato presenterà una sensibile resistenza sulla parata.

Nello sforzo si alzerà molto il ferro per poter meglio ottenere slancio ed elasticità nel movimento, per vedere meglio le mosse del ferro avversario e per essere preparati per un coupé nel caso ci si presenti il giorno.

Perchè l'effetto dello sforzo riesca con vantaggio, è necessario che i due ferri s'incontrino nel forte; in

Digitized by Google

questo modo si otterrà più facilmente il deviamento non solo del ferro, ma anche di tutto il braccio; si otterrà una resistenza che faciliterà la fermata del nostro ferro, e siccome i due ferri si dovranno trovare incrociati alla medesima lunghezza, si aumenterà nell'avversario la difficoltà di cavare in tempo sul movimento.

Per sforzo di cambiamento s'intende quel movimento per il quale, eseguito lo sforzo, si trova cambiata la posizione del ferro.

Per esempio: — Dalla posizione di IV^a^ collo sforzo di cambiamento, il ferro va a trovarsi in posizione di terza.

Gli sforzi di cambiamento sono determinati come nel seguente quadro.

Pel movimento del braccio e del ferro nello sforzo, vedi fig. N. 8

SFORZI DI CAMBIAMENTO.

Dalla posizione di	IV^a^	sforzo di cambiamento in	III^a^ o viceversa
»	II^a^	»	III^a^ bassa o V^a^
»	V^a^	»	II^a^
»	I^a^	»	IV^a^

Lo sforzo di cambiamento in III^a^ e IV^a^ può farsi di *contro* e di *coupé.*

§ 20.

Del coupé.

Quando per mezzo d'un movimento d'alzata ed abbassata istantanea d'avambraccio si fa passare il ferro dall'una parte all'altra del ferro avversario per toccare

nello stesso tempo una botta d'alto in basso, allora noi avremo eseguito un coupé (o *cavazione angolata*) come vedesi nella figura N. 13.

Il movimento del ferro per il coupé è lo stesso di quello spiegato per lo sforzo, colla sola differenza che invece che lo sforzo è fatto per colpire il ferro avversario onde deviarlo dalla linea d'attacco o disarmare, il coupé è invece per cavare il ferro in linea angolata, e dirigere il colpo d'alto in basso a forma di parabola.

Il coupé si può fare in tre casi:

1.° Dalla posizione di attacco di IIIª e IVª coll'avversario in IVª o IIIª;

2.° Dalla posizione di parata di IIIª o IVª sulla resistenza del ferro avversario;

3.° Dalla posizione di IIIª o IVª dopo un falso picco con effetto marcato.

Il coupé può anche essere eseguito di rovescio dalla parata in Iª.

Il movimento per il coupé dev'essere eseguito colla massima elasticità del braccio.

In questo colpo più che in ogni altro se la spaccata è fatta prima che il ferro termini la parabola, e che la punta sia quindi in direzione del posto da toccare, è impossibile che la botta riesca diretta.

§ 21.

Del falso picco.

Il falso picco non è che un movimento di sforzo in gradazione assai minore.

Digitized by Google

Quando si vibra un colpo leggiero sul ferro avversario allo scopo di deviarlo dalla linea d'attacco per prepararsi il giorno ad una botta diritta, o di cavazione, allora si eseguisce il movimento di *falso picco.*

Il falso picco si può eseguire da tutte le posizioni dove può riuscire il vero sforzo, però si adopera particolarmente dall'attacco di IV^a e III^a.

§ 22.

Della copertina.

Dalle posizioni di terza e quarta un leggiero appoggio con gradazione del ferro sul ferro avversario per deviarlo dalla direzione della linea d'attacco senza invito a cavazione, ma per trovar noi il giorno per una botta diritta, si chiama *copertina.*

Se dalle posizioni di I^a, II e IV^a con leggiero appoggio e gradazione del ferro si devia il ferro avversario dalla linea d'attacco allora il movimento si chiama di deviamento.

§ 23.

Botta di filo (o sul filo).

Quando con gradazione e supinazione senza distaccare il nostro ferro dal ferro avversario, si vibrerà un colpo semplice o di cavazione in modo che la punta arrivi al petto dell'avversario deviando nello stesso

tempo il suo ferro dal piano d'attacco, noi avremo fatto una *botta di filo*.

Per le botte di filo è necessario una certa resistenza sul ferro avversario.

Le botte di filo o sul filo si ponno fare da ogni posizione di III^a^ e IV^a^.

Si eserciterà l'allievo a questa botta prima di filo semplice e poi di cavazione.

§ 24.

Della fianconata.

La fianconata è un colpo tirato di fianco sulla posizione del ferro avversario in linea di IV^a^ passando col nostro ferro infuori e sotto il suo braccio.

La fianconata può essere volante e di legamento. Si fa volante sulla posizione del ferro avversario in linee di IV^a^ alta. Si fa di legamento sul ferro in linea e resistente; in questo caso riesce come una botta sul filo, deviando in basso colla gradazione del ferro la punta del ferro avversario (fig. N. 14).

Tanto nella fianconata volante che di legamento il pugno rimane in posizione di IV^a^ senza supinazione.

§ 25.

Del colpo di cartoccio.

Quando a vece di parare una botta alta di fuori col ferro, la si para facendo sparire il corpo sotto la botta stessa per un'istantanea abbassata di tutto il corpo, e

nello stesso tempo si stende il braccio destro per la puntata, questo colpo si chiama dalla posizione del tiratore *botta di cartoccio.*

L'abbassata, o sparizione del corpo, si fa nel seguente modo:

La gamba sinistra si stende quanto è possibile indietro; il ginocchio destro si piega, e contemporaneamente il busto si abbassa piegandosi quanto è possibile in avanti e in modo da trovarsi sotto il braccio destro che già si trova disteso per la botta; la mano sinistra poggia a terra a sostegno del corpo, come alla figura N. 16.

Questa botta però non è troppo in uso per le difficoltà della riescita.

§ 26.

Botta sulla parata di terza volante.

Quando con una parata di terza con semisparizione del corpo sulla botta diritta o di cavazione alta, a vece di deviare il ferro avversario verso destra, lo si devia alzando il braccio in modo da trovare il giorno per una botta sotto il braccio, e si tira questa botta quasi istantanea colla parata, quando l'avversario è ancora in posizione di spaccata pel suo colpo, allora questa azione si chiama *terza volante.*

La posizione della parata è come nella figura N. 17,

§ 27.

Botta di rimessa.

Quando dopo aver tirato un colpo qualunque, l'avversario ritarda la risposta in modo da poter noi dalla posizione in cui già ci troviamo ripetere un'altra botta o semplice o di cavazione, questo colpo si chiama *botta di rimessa*.

Questa botta potrà essere semplice sul distacco del ferro, o di cavazione sulla parata.

A questo punto si può ritenere terminata la parte materiale dell'istruzione, ma prima di cominciare la lezione degli attacchi, è necessario di richiamare l'allievo su tutto il corso delle lezioni passate, combinando dal maestro diversi esercizi nei quali dominino determinati movimenti o di cavazione, o di legamento, o di sforzi, o di contro, e così via, adattati tutti con criterio ai diversi bisogni dell'allievo.

Queste esercitazioni sono indispensabile fondamento degli attacchi, come gli attacchi sono indispensabile fondamento dell'assalto.

§ 28.

Dell'attacco e della forza d'istinto.

L'atto col quale un tiratore incrocia con pressione il proprio ferro col ferro avversario per cominciare un'azione di scherma, si chiama *attacco*.

Quando un tiratore con una mossa combinata del corpo e del ferro, senza materiale attacco dei ferri stessi, cerca decidere l'avversario ad una azione, allora si dice che egli fa *un invito d'attacco.*

Tanto l'*attacco* che l'*invito d'attacco* può avere due scopi, o di prepararsi il giorno per tirare noi primi la botta, o decidere l'avversario a tirarla.

Chi attacca, attacca ordinariamente coll'intenzione di tirare la botta; chi invita pensa di tirare di risposta sulla botta dell'avversario.

Nella lezione degli attacchi oltre all'esatta esecuzione di tutta la parte materiale dell'insegnamento, dovrà il maestro far conoscere all'allievo *la parte morale della scherma,* studiata principalmente *negli effetti dell'istinto dell'uomo sotto l'impressione della difesa.*

L'*istinto* è una forza interna che spinge l'uomo senza concorso della volontà a fare un'azione diretta alla sua conservazione sia di offesa, che di difesa. Ebbene nella scherma questa forza d'istinto si spiega in tutti in grado assai sensibile, e si manifesta materialmente con movimenti particolari del corpo e del ferro.

Se noi adunque studiando questa forza d'istinto nelle sue cause e nei suoi effetti, potremo prevedere i movimenti del ferro e del corpo dell'avversario, noi ci troveremo in suo confronto in posizione di gran lunga più vantaggiosa.

Se oltre poi al conoscere le sue mosse d'istinto, avremo anche l'abilità di fargliele fare a nostro piacimento, adoperando o imitando al vero le cause produttive, il nostro vantaggio sarà senza dubbio stragrande.

A questo studio dell'istinto seguirà quello per con-

Digitized by Google

seguenza d'imparare a vincere il proprio istinto col calcolo, colla freddezza, coll'occhio, colla decisione.

Il maestro fermando quindi ogni volta l'attenzione del proprio allievo sulle diverse cause e sui diversi effetti di una mossa, d'una finta, d'un colpo, d'un'azione in generale, verrà a formare in lui a poco a poco un giusto criterio dell'influenza morale nella scherma applicata nel suo ultimo scopo, cioè nell'assalto.

Ma siccome gli effetti dell'istinto non si spiegano in tutti nel medesimo grado, ma subiscono delle modificazioni per differenza di carattere, di abilità, di pratica, di abitudine, d'idea di superiorità o d'inferiorità nei tiratori, così il maestro per la pratica appunto che avrà potuto fare coi diversi allievi, potrà anche dare un indirizzo per poter studiare più facilmente l'avversario nel suo morale e nel suo istinto.

Questa lezione degli attacchi mentre sarà per tutti gli allievi la stessa per riguardo ai principii cardinali, sarà poi modificata nel dettaglio appunto dalla diversità dei difetti, carattere ed abilità tra un allievo e l'altro.

La lezione d'attacco è quindi la lezione preparatoria all'assalto. Diversi attacchi uniti insieme formano un'azione d'assalto. L'attacco può essere più o meno lungo, e secondo che l'azione è composta di più o meno botte e risposte.

La differenza che passa dall'attacco ai diversi esercizi sta in ciò che nell'esercizio i diversi colpi e le diverse parate sono già stabilite; nell'attacco invece sono a volontà di chi tira. Però questa libertà d'azione sarà data gradatamente, come vedesi nell'apposito quadro sinottico per i diversi esercizi progressivi da ogni posizione d'attacco.

Parlando del tatto del ferro abbiamo detto come la gradazione di resistenza del ferro influisca sull'avversario per la diversità dell'azione in generale, e quindi anche della botta in particolare. Ora se noi conosceremo l'effetto dell'istinto, sapremo anche come decidere l'avversario ad aumentare la resistenza del ferro per approfittarne poi noi in conseguenza.

La poca energia, la poca espressione del volto, la lentezza nelle mosse del ferro e del corpo, l'indifferenza, influiranno per certo sulla mollezza dell'allievo; l'energia, per l'opposto, l'espressione del volto, le mosse indecise ma vivaci nello stesso tempo, l'attacco deciso e resistente del ferro, si trasfonderanno nell'allievo, per cui sentiremo anche subito aumentata la resistenza del suo ferro.

Ecco anche qui l'effetto morale e la necessità di farlo conoscere al nostro allievo.

§ 29.

Del contrattempo.

Per contrattempo s'intende in generale un'azione fatta durante il tempo che l'avversario ne eseguisce un'altra. A seconda poi del momento e del modo con cui quest'azione si eseguisce, il contrattempo si distingue colle denominazioni particolari di *tempo*, *contrattempo*, *arresto.*

Se il contrattempo è fatto di botta veloce nel tempo che l'avversario tira una botta di prima intenzione allora chiamasi propriamente *tempo.*

Se il contrattempo è fatto di finta o per contrasto di ferro avanzando con aumento di pressione nel momento che l'avversario sta per decidersi per un'azione qualunque allora chiamasi propriamente *contrattempo.*

Se il contrattempo è fatto da botta veloce nel momento che l'avversario eseguisce una botta di seconda o terza intenzione, cioè di finta, oppure fa un'azione avanzando allora chiamasi propriamente *arresto.*

La botta di tempo è calcolata sulla poca velocità della botta dell'avversario ed ha per scopo diretto di toccare l'avversario prima che egli termini il suo colpo.

Il contrattempo è calcolato sull'effetto morale della finta ed ha per scopo di distruggere l'azione già incominciata dall'avversario.

L'arresto è calcolato sopra un'azione d'abitudine dell'avversario ed ha per scopo diretto di taccare o sulla finta o sull'avanzata.

La lezione del contrattempo in generale non può essere fatta che nella lezione degli attacchi, sia per le sue difficoltà, sia per il bisogno della libertà d'azione dei tiratori onde poterlo eseguire reale.

Il maestro dovrà egli stesso nella lezione degli attacchi servirsi del contrattempo per imparare all'allievo quando vi è la possibllità di poterlo fare, quando si domina abbastanza il morale dell'avversario, e quali ne sono infine gli effetti.

§ 30.

Dell'assalto.

Se le lezioni degli attacchi sono state impartite con quella giusta progressione e criterio come venne sopra

spiegato, la lezione d'assalto non presenterà altra differenza che la libertà assoluta nell'azione. Non dovrà quindi riuscire cosa nuova per l'allievo, ma una progressione semplice delle lezioni d'attacco colle stesse norme e cogli stessi principii.

Il maestro ricorderà all'allievo che nell'assalto sarà primo studio quello di vincere il morale dell'avversario con quell'atteggiamento sicuro, serio, risoluto e deciso che dinota superiorità. Vinto il morale dell'avversario, la partita è quasi vinta; la nostra finta sarà creduta; l'istinto nell'avversario agirà nella sua pienezza, e così padroni delle sue mosse tanto del corpo, che del ferro, sarà per noi quasi sicura la botta; ricorderà ancora l'allievo che chi attacca è in migliori condizioni dell'attaccato, e che chi tocca la prima botta acquista altrettanto coraggio e forza morale, di quanta ne perde il primo toccato.

L'avversario che non si conosce dovrà essere studiato con botte di prima intenzione; quando l'avversario è conosciuto s'abbia per norma di tirare di prima intenzione col debole, mentre col forte si potrà anche giuocare di seconda e di terza intenzione. Il perchè di questa regola d'assalto è basato sulla differenza delle mosse più o meno regolari e veloci del ferro maneggiato da mano esperta o meno, nonchè sui differenti effetti d'istinto nel tiratore più o meno esperto e provetto.

Siccome anche negli assalti per divertimento il tiratore si trova per forza d'amor proprio in uno stato d'eccezionale sensibilità, così ad ovviare i gravi inconvenienti che ne potrebbero nascere, si fece legge di scherma di gareggiare di delicatezza e di generosità sia nel-

Digitized by Google

l'accusare le botte, sia nel risparmiare quanto è possibile la suscettibilità nell'avversario. Tanto prima che dopo l'assalto è regola che i tiratori si scambino fra loro un saluto, e salutino gli astanti.

§ 31.

Saluto prima dell'Assalto.

Il Tiratore nella positura di fianco sinistro come per mettersi in guardia, tiene la spada impugnata nella mano destra colla punta della lama verso terra a quattro dita distante, braccio disteso in avanti in direzione del fianco destro unghie verso terra.

Nella mano sinistra e in direzione del fianco sinistro tiene la maschera impugnata nella parte inferiore col pollice dentro e le altre dita unite al di fuori.

Da questa positura, per fare il saluto solleva la spada colla punta in alto e piegando il braccio la porta coll'impugnatura davanti alla faccia, le unghie in dentro; si spacca in guardia di III^{a}, fa due appelli, ritorna diritto colla spada verticale, e con movimento dall'indietro avanti e d'alto in basso del ferro piegando e stendendo successivamente il braccio, fa tre segni di saluto, uno agli astanti di destra, uno agli astanti di sinistra e l'altro al suo avversario, coll'avvertenza di fare il primo saluto dove vi sono le persone di più alto grado; allorquando stende il braccio in avanti per salutare l'avversario si spacca nello stesso tempo in guardia di III^{a} col pugno in III^{a}, fa successivamente due appelli, torna diritto colla spada verticale e ripete il saluto

distendendo il braccio in avanti ed abbassando la spada colla punta a quattro dita da terra. Terminato così il saluto e sempre dalla posizione di fianco sinistro, si mette la maschera colla mano sinistra che ritorna lungo il fianco, si appoggia il bottone della spada sul piede destro, guardando diritto il proprio avversario. Ad un cenno di chi dirige l'assalto si va in guardia facendo descrivere alla spada un semicerchio come nel movimento per mettersi in guardia come fu insegnato nel principio dell'istruzione.

Saluto terminato l'Assalto.

Il Tiratore ad un cenno di chi dirige l'assalto prende la guardia in IIIª col pugno in IIIª, fa due appelli, si rimette diritto coi talloni riuniti e spada verticale, ripete da qui il saluto agli astanti come fu sopra spiegato, dopo il secondo segno di saluto, torna a spaccarsi in guardia di IVª facendo descrivere alla spada il circolo sopra spiegato, passa da questa in guardia di IIIª col pugno in IIIª, ripete i due appelli torna diretto colla spada verticale e abbassandola saluta l'avversario; leva quindi la maschera colla mano sinistra, passa la spada nella mano sinistra e nello stesso mentre avanzando offre la destra all'avversario.

QUADRO PRONTUARIO

Per tutti i Colpi e Parate, e Progressione d'Insegnamento.

Botte e Parate distinte pel diverso modo d'Esecuzione

- 1.° Parate
  - semplici
  - composte
- 2.° Botta diritta
  - col ferro
  - volante
  - sul filo
- 3.° Botta di cavaz.^{e}
  - stabile
  - sul filo
  - volante
- 4.° Coupé
  - semplice
  - di rovescio
- 5.° Fianconata
  - di legamento
  - volante
- 6.° Finta
  - diritta
  - di cavazione
- 7.° Legamento
  - in alto
  - in basso
- 8.° Rimessa
  - sul distacco
  - di cavazione
- 9.° Attacco
  - volante
  - con pressione
- 10.° Botte di 1^{a} int.^{e}
  - di copertina
  - di deviamento
  - di falso picco
  - di sforzo
- 11.° Botte nell'azione
  - di tempo
  - di contrattem.
  - di arresto

Progressione pel pratico Insegnamento

1.° Nozioni sulla spada.
2.° Modo d'impugnare la spada.
3.° Mettersi in guardia.
4.° Parate semplici.
5.° Marcio e parate semplici.
6.° Allungare il braccio e colpi semplici da ogni posiz.^{e} di guardia.
7.° Parate.
8.° Legamenti.
9.° Cavazioni.
10.° Finte.
11.° Sforzi.
12.° Coupé.
13.° Falso picco.
14.° Copertina.
15.° Botta sul filo.
16.° Fianconata.
17.° Colpo di cartoccio
18.° Botta di III^{a} volante.
19.° Rimessa.
20.° Attacchi.
21.° Contrattempi.
22.° Lezione d'assalto.

QUADRO
PER I DIVERSI ESERCIZI PROGRESSI

Nº progressivo degli Esercizi	Allievo e Maestro	Allievo	MAESTRO		ALLI
	Posizione d'attacco	Botta	Parata	Risposta	Parata
I	dall'attacco di { III, IV, I, II, V }	Obbligata di prima intenzione	Semplice	Di I intenzione	Obbligata
II	Como sopra	Como sopra	Semplice	Di I intenzione	A volontà
III	Come sopra	Come sopra	Semplice	Di II intenzione	Obbligata
IV	Come sopra	Come sopra	Semplice	Di II intenzione	A volontà
V	Come sopra	Come sopra	Somplice	Di III intenzione	Obbligata
VI	Como sopra	Come sopra	Semplice	Di III intonzione	A volontà
VII	Come sopra	A volontà di { I, II, III } intenz.	A volontà	A volontà	A volontà

Digitized by Google

SINOTTICO

VI DA OGNI POSIZIONE D'ATTACCO.

EVO
Risposta
A volontà di I, II, III intenz.
Como sopra
Come sopra
Come sopra
Come sopra
Come sopra
Come sopra

OSSERVAZIONI PER L'USO PRATICO DEL PRESENTE QUADRO

1.° Per botta o parata *obbligata* s'intende che è prestabilita dal Maestro. — Per botta o parata *a volontà* s'intende che l'Allievo può eseguire quella che egli vuole.

2.° Ogni esercizio va ripetuto da ogni posiziono d'attacco e dalla stessa posizione d'attacco va ripetuto tre volte perchè la risposta finale dell'Allievo deve essere la prima volta di prima intenzione, la seconda volta di seconda e la terza volta di terza intenzione.

3.° Ogni esercizio si suddividerà adnnque in 15 esercitazioni particolari. — L'ultimo esercizio poi, in cui l'azione dell'Allievo è affatto libera in tutte le botte, parate e risposte, potrà essere ripetuto tante volte quante sono le combinazioni per le diverse botte e parate di prima, seconda o terza intenzione.

4.° Sulla base di questi stessi esercizi, i quali potranno sempre servir di regola per qualsiasi particolare esercitazione, sarà in seguito l'Allievo in particolar modo ammaestrato nei casi detti CONTRO, progredendo anche qui colle botte prima di seconda poscia di terza intenzione. — Questi esercizi di *contro* saranno fatti fare dagli stessi Allievi tra loro per abituarli a cambiar mano, e a farsi confidenti con tutte le diverse sensazioni che naturalmente devono provare nei primi attacchi con avversari diversi.

5.° Sarà col complesso di tutti questi esercizi che si abituerà l'Allievo non solo alle velocità *della materiale esecuzione*, ma eziandio a concepire con prontezza la possibilità delle diverse azioni proprie e del suo avversario da qualsiasi posizione, cosicchè ricco d'azioni e veloce nel pensiero come col ferro potrà egli passare alle esercitazioni d'assalto con tutto il vantaggio d'un ragionato insegnamento.

AVVERTENZE PARTICOLARI PEL GIOVANE ISTRUTTORE

Alle norme già stabilite nella presente guida d'insegnamento, si aggiungono queste avvertenze particolari la di cui osservanza gioverà specialmente al giovane Istruttore, per non cadere in quelli errori che senza prevenzione non sarebbero forse rimediati che da una pratica lunga e meditata.

1.° Non troppe dottrine e ragionamenti che a vece di giovare confondono la mente dell'Allievo specialmente nei primordi dell'insegnamento.

2.° Ogni spiegazione sia chiara e concisa e possibilmente seguita dalla materiale esecuzione della cosa spiegata, con quella precisione e con quel tempo che possa lasciare la più proficua impressione nell'Allievo, per imitare l'azione del Maestro.

3.° La memoria di quando noi eravamo scolari ci serva sempre di guida per conoscere i bisogni del nostro Allievo e il modo migliore per mostrare e farsi comprendere.

Digitized by Google

4.° Si osservi con rigore la progressione dell' insegnamento e si sappia applicarla nel suo dettaglio alla diversa intelligenza e attitudine fisica dell'Allievo.

5.° La progressione ragionata è il segreto più potente per arrivare con vantaggio alla meta che si propone.

6.° L'energia e la passione del Maestro nell'insegnare, si trasfonde nell'Allievo, come la mollezza e l'indifferenza dell'Istruttore, ingenera nell'Allievo svogliatezza e scontento.

7.° Sarà sempre sterile l'insegnamento di quel Maestro che non saprà padroneggiare, durante l'istruzione, le forze morali del suo Allievo.

8.° Avrà sempre una gran parte di colpa il Maestro, quando l'Allievo di buona volontà non comprende o falla.

9.° D'ogni sbaglio dell'Allievo studiarne la vera causa, allora le correzioni saranno ragionate e proficuo l'effetto.

10.° Il movimento del ferro dell'Allievo è sempre in relazione coi mezzi adoperati del Maestro per fargliele eseguire.

11.° La maggior o minor linea del ferro, la maggior o minore resistenza, la botta più o meno lunga, veloce e precisa, la parata più o meno ritardata e regolare, l'avanzata o la ritirata più o meno in tempo del corpo, la finta più o meno energica, il modo stesso più o meno conveniente per correggere i difetti secondo l'indole dell'Allievo, sono tutte cause che ponno produrre una cattiva esecuzione nell'Allievo per colpa del Maestro.

12.° In ogni discussione di scherma co' suoi Al-

Digitized by Google

lievi, sia il Maestro parco di parole, abbondante nelle prove di fatto, sarà per lui questo il modo più facile e potente per insegnare e per convincere.

13.° Non annoiare l'Allievo, e il saperlo anzi allettare anche nei primi astrusi gradini dell'insegnamento, è una virtù che caratterizza il maestro abile e distinto.

14.° L'autorità del Maestro aumenta sempre in ragione diretta della nobiltà del suo tratto e della sua abilità.

—

INDICE DELLE MATERIE

PARTE PRIMA.

NOZIONI PRELIMINARI.

PARTE SECONDA.

NOZIONI PARTICOLARI.

—

563056